創る

CASIO

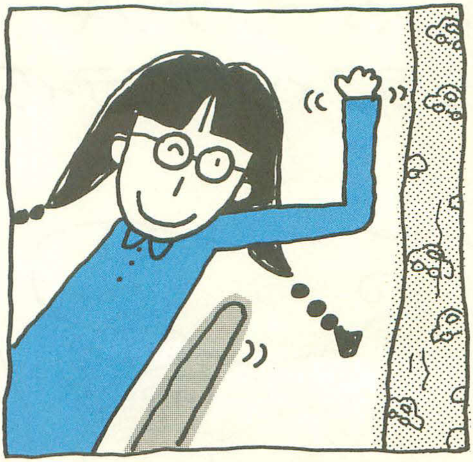


PV-7 [プログラムライブラリー]

MSX

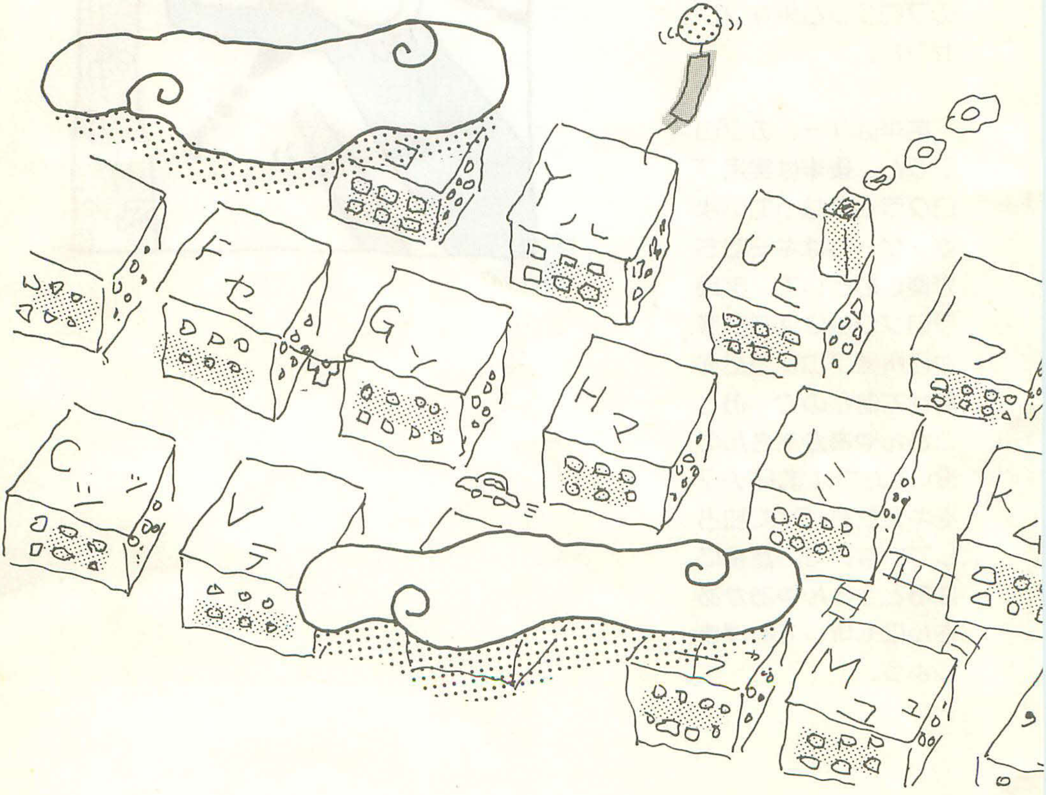
みなさん、またまたバーネットおばさんの登場です。

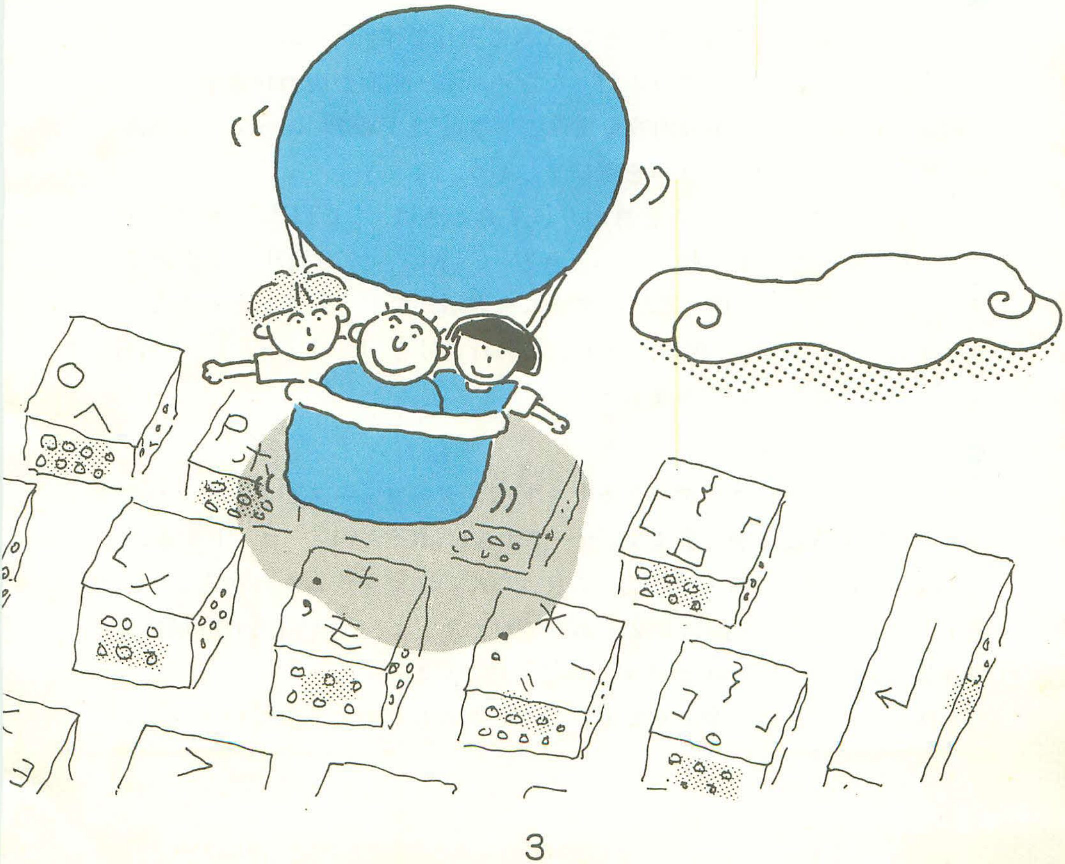
PV-7の使い方はわかったけれど、いざプログラムを自分で作るのは自信がないというキミたちのために、このプログラム集をプレゼント。



前半はゲームのプログラム、後半は実用プログラムになっています。ゲームはキミたちが楽しむとして、実用プログラムには家計簿や住所録プログラムを載せてあるので、おとうさんやおかあさんの役にもたつはず。PV-7をキミたちだけで独占していないで、たまにはおとうさんやおかあさんにも貸してあげましょう。

もくじ





この本の使い方

この本に載っているプログラムをそのままいれてRUNすると、すぐに使うことができます。プログラムのいれかたや、ちょっとした注意をここでお話ししておきましょうね。

●プログラムをいれる

プログラムリストを見ながらそのとおりにいれましょう。いれる前に[A][U][T][O][↵]を押しておけば、行番号が自動的にでてくるので便利。ただしプログラムリストによっては、途中の行番号がぬけていたりしているのでよくたしかめながらいれてくださいね。

プログラムリストの中の■は、スペースを何回おすかということです。

●いれおわったらRUN！

正しくいれおわったら、さっそくRUNで実行です。ゲームならすぐに始まります。また、実用プログラムだったらメニュー画面が現われます。メニュー画面というのは〝仕事の内容を選んで下さい〟とPV-7がいっている画面です。数字のキーを押して仕事を選びましょう。

ゲームや実用プログラムを終わりにするときは、[CTRL]→[STOP]です。RUNしてうまく動かないときも[CTRL]→[STOP]で止めて、[L][I][S][T][↵]と押してプログラムを表示して、うちまちがいがないか調べましょう。エラーが出たときも、その行番号を[L][I][S][T][行番号][↵]と押してたしかめてみましょう。

●プログラムはしまっておこう

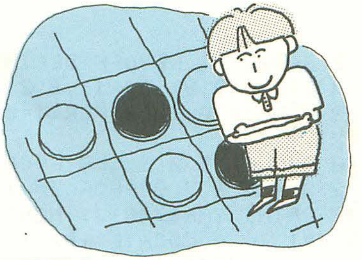
カセットテープレコーダーとカセットインターフェースがあればプログラムをセーブすることができます。セーブするにはCSAVE、ロードするにはCLOADです。セーブするときは、これはなんのプログラムかわかるように名前をつけましょう。名前は6文字までつかえますよ。CSAVEやCLOADなどの詳しい説明は、BASICガイドをみてくださいね。

それじゃ、ゲームで楽しんで実用プログラムもためしてみてね！

リバーシ・ゲーム

こんなゲーム

最初に登場のゲームは、キミたちもよく知っているゲームです。相手の駒をたて、よこ、ななめにはさんでひっくり返して自分の駒にします。最後に自分の駒が多いほうが勝ち。さあ、キミたちはPV-7に勝てるかな。



遊び方

ゲームが始まると、右側にゲーム盤がでてきます。PV-7はキミたちに先に打つか、後に打つか聞いてきますから、先手なら Y ↵ 、後手なら N ↵ といれましょう。

駒は、先手が●、後手が○。キミたちが、先手を選ぶと、下のような画面になりますよ。〝あなた〟と出ているときがキミたちの番。●の駒でたて、よこ、ななめに○の駒をはさんで、自分の駒をふやしましょう。

キミたちのこと → せんて●＝あなた

PV-7のこと → ご　て○＝わたし

```
せんて●＝あなた        1 2 3 4 5 6 7 8
ご　て○＝わたし      1 · · · · · · · ·
あなた                2 · · · · · · · ·
よこ・たて？          3 · · · · ● · · ·
 5     3              4 · · · ● ○ · · ·
                      5 · · · ○ ● · · ·
                      6 · · · · · · · ·
                      7 · · · · · · · ·
                      8 · · · · · · · ·
```

この位置に駒をおきたいときには、よこを 5 、たてを 3 といれましょう。

〝わたし〟とでているときは、PV-7の番。　順番にこれを 繰り返して、 遊びましょうね。途中で、どこにおいても相手の駒をはさめないときは、 P を押せば、パスできるのよ。でも、パスは1回だけよ。2回以上すると、試合終了です。

ゲーム盤が全部うまったら、どっちが勝ったか判定がでますよ。もう一度ゲームするときは、 ↵ で、始まります。

リバーシ・ゲームプログラムリスト

```
10 SCREEN 1:KEYOFF:DEFINT A-Z
20 DIM A(9,9),N$(1),B(2,2)
30 FOR J= 0 TO 9:FOR I=0 TO 9:A(I,J)=9:N
EXT I,J
40 COLOR 15,2,3:CLS:LOCATE 14,0:PRINT "1
 2 3 4 5 6 7 8":FOR J= 1TO 8:LOCATE 12,J
*2:PRINT CHR$(48+J):NEXT:FOR J=1 TO 8:FO
R I=1 TO 8:LOCATE I*2+12,J*2:PRINT "・":A
(I,J)=2:NEXT I,J:A(4,4)=0:A(5,4)=1:A(4,5
)=1:A(5,5)=0:GOSUB 320
50 LOCATE 0,4:PRINT "あなたはせんて":INPUT "(Y/
N)";D$:IF D$="Y" OR D$="y" THEN D=0 ELSE
 D=1:IF D<0ORD>1 THEN 50
60 N$(D)="あなた":N$(1-D)="わたし":LOCATE 0,4:
PRINT "せんて●=";N$(0):PRINT "ごて○=";N$(1):
T=1:S=0:P=0:P1=0:IF D=1 THEN 110
70 GOSUB 350:IF P=2 OR P1=2 OR S>59 THEN 170
80 GOSUB 360:GOSUB 390:X=K:GOSUB 390:Y=K
:GOSUB 240
90 IF HH<1 THEN LOCATE 1,7:PRINT "うてないよ"
:GOSUB 380:GOTO 80
100 GOSUB 240:GOSUB 310:GOSUB 320
110 GOSUB 350:IF P=2 OR P1=2 OR S>59 THE
N 170
120 GOSUB 360:RESTORE 470
130 READ X,Y:IF X=0 THEN GOSUB 370:GOTO 70
140 IF A(X,Y)<>2 THEN 130
150 GOSUB 240:IF HH>0 THEN PRINT X;Y:GOS
UB 310:GOSUB 320:GOTO 70
160 GOTO 130
170 LOCATE 5,20:PRINT "しあい しゅうりょう":II=0:
FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:IF A(X,Y)=D TH
EN II=II+1
180 NEXT X,Y:J=S-II+4:LOCATE 5,21:PRINT
II;"たい";J;"=>";:IF II=J THEN PRINT "ひきわけ"
190 IF II>J THEN PRINT "あなたの かち"
200 IF II<J THEN PRINT "わたしの かち"
210 LOCATE 13,22:PRINT "[RETURN]を おして"
220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30
230 GOTO 220
240 HH=0:IF A(X,Y)<>2 THEN RETURN
```

リバーシ・ゲームプログラムリスト

```
250 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:H=0:B(I+
1,J+1)=0:IF I=0 AND J=0 THEN 290
260 H=H+1:X1=X+I*H:Y1=Y+J*H:IF 1-T=A(X1,
Y1) THEN 260
270 IF 1<A(X1,Y1) THEN 290
280 IF H>1 THEN HH=HH+H:B(I+1,J+1)=H
290 NEXT J,I
300 RETURN
310 P=0:S=S+1:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO
1:FOR L=0 TO B(I+1,J+1):A(X+I*L,Y+J*L)=T
:NEXT L,J,I:RETURN
320 FOR J= 1 TO 8:FOR I=1 TO 8:LOCATE I*
2+12,J*2:IF A(I,J)=0 THEN PRINT "●"
330 IF A(I,J)=1 THEN PRINT "o"
340 NEXT I,J:RETURN
350 T=1-T:LOCATE 0,6:PRINT N$(T):RETURN
360 FOR J=7 TO 11:LOCATE 0,J:PRINT "■■■
■■":NEXT:LOCATE 0,9:PRINT "よこ・たて?":RETURN
370 LOCATE 1,7:PRINT "ぱす":P=P+1:IF HH<1
 THEN 390
380 FOR I=0 TO 7500:NEXT:RETURN
390 K$=INKEY$
400 IF K$="" THEN 390
410 IF K$="P" OR K$="p" THEN LOCATE1,7:P
RINT"ぱす":P1=P1+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
:RETURN 110
420 K=VAL(K$)
430 IF K<1 OR K>8 THEN 390
440 PRINT K;:RETURN
450 FOR Y=1 TO 8:FOR X=1 TO 8:GOSUB 240:
IF HH>0 THEN 390
460 NEXT X,Y:GOSUB 370:RETURN 110
470 DATA 1,1,8,8,1,8,8,1,4,8,1,5,8,4,5,1
,8,5,4,1
480 DATA 1,4,8,1,4,1,1,6,8,3,6,1,3,1,8,6
,6,8,1,3
490 DATA 3,3,6,6,3,6,6,3,3,4,6,5,5,6,4,3
,3,5,4,6
500 DATA 5,3,6,4,4,2,5,7,2,4,7,5,4,7,2,5
,5,2,7,4
510 DATA 7,6,3,7,2,6,6,2,7,3,6,7,3,2,2,3
,2,8,2,1
520 DATA 7,1,8,7,1,7,7,8,8,2,1,2,7,2,2,7
,7,7,2,2,0,0
```

ブラック・ジャック

こんなゲーム



ブラック・ジャック、またの名を21ともいうトランプのゲームです。PV-7が親でキミたちが子。キミたちは、コインをかけて親と勝負します。手札の合計が多いほうが勝ち。ただし、21より多くなると負けよ。

遊びかた

ゲームが始まると、カードが1枚配られている画面になります。ここで、コインを何枚かけるか聞いてくるので、コインの数をキーボードからいれましょう。コインは最初、2000枚あります。自分の持っている枚数以上はかけることができませんよ。

次に、もう一枚カードがいるかどうか聞いてきます。カードの点数を合計してみて、もう一枚いるときは Y 、いらないときは N を押してね。点数が、21になっていなければ、また聞いてくるから、いるかいらないか決めてね。点数の数えかたは、こうです。

カード	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
点　数	1か11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10

カードは5枚までもらえます。5枚もらってしまうか、N を押すか、もらったカードで合計が21になると、勝負！　親がカードをあけて、どっちが勝ったかが出ます。

親とキミたちの合計が同じときは、親の勝ち。合計が15以下のときは0と同じで負け。キミたちが勝てば、かけた数と同じ枚数のコインがもらえるけど、負けたら取られますよ。もし、合計がぴったり21なら、なんと2倍もらえるんです。ただし、親が21の時は2倍取られます。

コインの枚数が1万枚をこえたら、キミたちの大勝、0になったら、大負けでゲームオーバーです。

ブラック・ジャックプログラムリスト

```
10 PLAY "V12T24005C4E8D8C4G8F8E4A8G16R16
G8F8E4D4E8D8C404B405C4":DEFINT A-Z:DIM T
(51),G(1),A(1):C=2000
20 COLOR 15,4,3:KEYOFF:CLS
21 LOCATE 5,10:PRINT "スペース キーをおしてください"
25 RR=RND(8):IF INKEY$="" THEN 25
30 CLS:BEEP:LOCATE 9,0:PRINT "BLACK JACK
":LOCATE 1,5:PRINT "わたし":LOCATE 1,15:PRI
NT "あなた":LOCATE 11,2:PRINT "あなた"
40 GOSUB 600:FOR I=0 TO 3:LOCATE 4,4+I:P
RINT "@@@@@":NEXT:FOR I=0 TO 1:G(I)=0:A(
I)=0:NEXT
50 V=0:X=1:Y=14:GOSUB 700:LOCATE 0,18:PR
INT C;"まい "
60 LOCATE 4,20:INPUT "なんまい かける";K:IF K>C
 OR K<1 THEN BEEP:GOTO 60
70 FOR V=0 TO 1:IF V=1 THEN X=1:Y=4:LOCA
TE 11,2:PRINT "わたし"
80 BEEP:GOSUB 700
90 IF V=1 THEN 150
100 IF G(0)>21 THEN 160
110 LOCATE 1,22:PRINT "もういちまい いる? [y/n]"
120 K$=INKEY$:IF K$="y" OR K$= "Y" THEN 80
130 IF K$="n" OR K$="N" THEN 160
140 GOTO 120
150 GOSUB 800:IF W<16 THEN 80
160 LOCATE 1,22:PRINT"                    ":NEXT V
170 FOR V=0 TO 1:GOSUB 800:G(V)=W:IF G(V
)<16 OR G(V)>21 THEN G(V)=0
180 NEXT
190 IF G(0)=21 OR G(1)=21 THEN K=K*2
200 IF G(0)>G(1) THEN C=C+K:LOCATE 10,10
:PRINT "あなたのかち!!":GOTO 220
210 C=C-K:LOCATE 10,10:PRINT "わたしのかち":FO
R I=1 TO 1000 :NEXT I
220 IF C<1 THEN LOCATE 10,12:PRINT "10ねん
 はやいわ":BEEP:FOR I=1 TO 7000:NEXT:CLS:END
230 IF C<10000 THEN FOR I=0 TO 2000:NEXT
:GOTO 21
240 LOCATE 10,12:PRINT "おそれいりました":BEEP:F
OR I=1 TO 7000:NEXT:CLS:END
```

ブラック・ジャックプログラムリスト

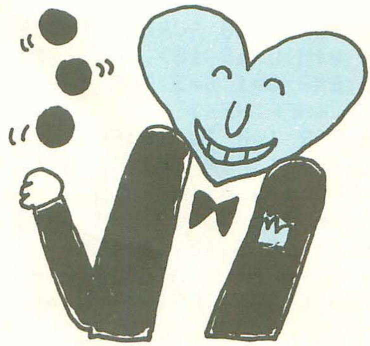
```
600 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 3:T(J+I*4)=
(I+1)*10+J+1:NEXT J,I:RETURN
610 FOR J=1 TO 13:JJ=D/10:IF JJ=J THEN N
$=CHR$(J+48):IF N$=":" THEN N$="10"
620 IF N$=";" THEN N$="J"
630 IF N$="<" THEN N$="Q"
640 IF N$="=" THEN N$="K"
650 IF N$="1" THEN N$="A"
660 NEXT J:FOR J=1 TO 4:IF D MOD 10=J TH
EN M$=CHR$(J+&H7F)
670 NEXT J:RETURN
680 FOR J=0 TO 2:LOCATE X,Y+J:PRINT "   ":NEXT
690 LOCATE X-2,Y-1:PRINT "┌───┐":FOR J=0
 TO 2:LOCATE X-2,Y+J:PRINT "|   |":NEXT
J:LOCATE X-2,Y+3:PRINT "└───┘":LOCATE X-
1,Y:PRINT M$:LOCATE X+1,Y+2:PRINT M$:LOC
ATE X,Y+1:PRINT N$:RETURN
700 R=RND(1)*52:IF T(R)=0 THEN 700
710 D=T(R):IF D/10>10 THEN G(V)=G(V)-INT
 (D/10)+10
720 GOSUB 610:IF N$="A"THEN A(V)=A(V)+1
730 X=X+5:GOSUB 680:G(V)=G(V)+INT(D/10):
T(R)=0
740 RETURN
800 W=G(V):IF A(V)<1 THEN 830
810 FOR Q=1 TO A(V):IF W<12 THEN W=W+10
820 NEXT Q
830 RETURN
```



ミスター・スナッキー

こんなゲーム

ミスター・スナッキーは道に落ちてるドット（点）が大好き。ところが、ミスター・スナッキーはドクター・スナッキーがにが手。ドクター・スナッキーに出合わないようにドットを食べさせてあげましょう。



遊び方

ゲームが始まると、ミスター・スナッキーのお散歩コースがでてきます。道にはドットが落ちていて、左上にミスター・スナッキー、右下にドクター・スナッキーがいます。

♥◆◆◆◆———ミスター・スナッキー

○◆◆◆◆———ドクター・スナッキー

ドクター・スナッキーはどこへ行くかわかりません。キミたちはジョイスティックかジョイパッドを使ってミスター・スナッキーを動かしてね。角を曲がるときは、ちょうど曲り角にきたときに、行きたい方向にジョイパッドを押すか、ジョイスティックをたおします。ドットを１つ食べると５点。ドクター・スナッキーとぶつかると、ストップで始めから。３回ぶつかると、ゲームオーバーよ。

道に落ちているドットを全部食べたら、"ROUND CLEAR！"。

［スペース］を押して、もう一度。

電源を切るまでは、キミたちの今日のハイスコアもでますよ。ゲームオーバーして、もう一度遊びたいときは、［スペース］を押してね。

さあ、何点とれるかな。

ミスター・スナッキープログラムリスト

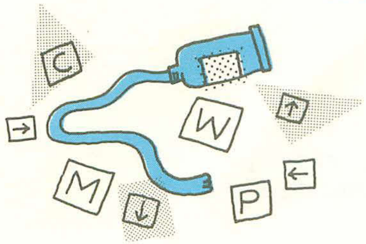
```
10 CLEAR 10:SCREEN 1:DEFINT A-Z
20 DIM L(18,18),LN(4),M(4),B(4),A(4):H=0
30 S=0:G=1:D=3:FOR I=&H7F0 TO &H7F7:VPOK
E I,&HFF:NEXT
40 FOR I=0 TO 18:FOR J=0 TO 18:L(I,J)=2:
NEXT J,I:FOR I=1 TO 17 STEP 4:FOR J=1 TO
 17:L(I,J)=1:NEXT J,I:FOR J=1TO 17 STEP
4:FOR I=1 TO 17:L(I,J)=1:NEXT I,J:P=0
50 COLOR 5,15,10:CLS
60 KEYOFF:LOCATE 20,0:PRINT "Mr.snacky":
LOCATE 20,4:PRINT "High ":LOCATE 20,5:PR
INT H:LOCATE 20,9:PRINT "SCORE":LOCATE 2
0,10:PRINT S:LOCATE 20,15:PRINT "Mr.=";D
70 FOR I=1 TO 5:N(5-I)=I:M(5-I)=1:L(I,1)
=3:NEXT I:FQR J=13 TO 17:B(J-13)=17:A(J-
13)=J:L(17,J)=5:NEXT J:GOSUB270:Q1=1
80 IF L(N(0),M(0))>3 THEN 360
90 Q=0:W=0:ONSTICK(1)+1 GOSUB 260,220,26
0,230,260,240,260,250,260
100 ONL(N(0)+Q,M(0)+W)+1 GOTO 120,110,13
0,130,360,360
110 P=P+1:S=S+5:LOCATE 20,10:PRINT S
120 Q1=Q:W1=W:LOCATE N(4),M(4):PRINT "■"
:L(N(4),M(4))=0:LOCATE N(0),M(0):PRINT "
●":FOR I=4 TO 1 STEP -1:N(I)=N(I-1):M(I)
=M(I-1):NEXT I:N(0)=N(1)+Q:M(0)=M(1)+W:L
OCATE N(0),M(0):PRINT "♥":L(N(0),M(0))=3
130 IF L(B(0),A(0))=3 THEN 360
140 Z=INT (RND(1)*4):Q=0:W=0
150 Z=3-Z:ON Z+1 GOSUB 220,230,250,240
160 ON L(B(0)+Q,A(0)+W)+1 GOTO 170,170,2
00,360,150,150
170 LOCATE B(4),A(4):IF L(B(4),A(4))=5 T
HEN PRINT ".":L(B(4),A(4))=1:GOTO 190
180 PRINT "■":L(B(4),A(4))=0
190 LOCATE B(0),A(0):PRINT "◆":FOR I=4 T
O 1 STEP -1:B(I)=B(I-1):A(I)=A(I-1):NEXT
 I:B(0)=B(1)+Q:A(0)=A(1)+W:LOCATE B(0),A
(0):PRINT "O":L(B(0),A(0))=L(B(0),A(0))+ 4
200 IF P>139 THEN 350
210 GOTO 80
```

ミスター・スナッキープログラムリスト

```
220 W=-1:RETURN
230 Q=1:RETURN
240 W=1:RETURN
250 Q=-1:RETURN
260 Q=Q1:W=W1:RETURN
270 FOR J=0 TO 18:FOR I=0 TO 18:LOCATE I
,J:ON L(I,J)+1 GOTO 340,280,290,300,320,
320
280 PRINT "・":GOTO 340
290 PRINT CHR$(254):GOTO 340
300 IF I=N(0) AND J=M(0) THEN PRINT "♥":
GOTO 340
310 PRINT "●":GOTO 340
320 IF I=B(0) AND J=A(0) THEN PRINT "o":
GOTO 340
330 PRINT "♦"
340 NEXT I,J:RETURN
350 LOCATE 1,9:PRINT G;"ROUND CLEAR!":G=
G+1:GOTO 380
360 PLAY "V14T2401805C04BAGFEDC14R05COOC"
370 D=D-1:IF D=0 THEN 400
380 GOSUB 440:IF STRIG(0)<0 THEN 40
390 GOTO 380
400 LOCATE 5,10:PRINT "GAME OVER":IF S>H
 THEN H=S.LOCATE 20,5:PRINT H:LOCATE 0,1
3:PRINT"YOU'RE TODAY'S BEST!"
410 GOSUB 440
420 IF STRIG (0)<0 THEN 30
430 GOTO 420
440 LOCATE 2,20:PRINT "HIT SPACE KEY":RETURN
```

グラフィック・エディター

こんなプログラム



めんどうなBASIC命令を使わず簡単なキー操作だけで絵を描くことができます。

色もいろいろ使えます。さあ、キミたちならどんな絵を描くかな。

使い方

プログラムをRUNすると画面は画用紙に変わります。右側にあるのは、カラーサンプルで、キミたちはこの中から自由に好きな色を選んで絵を描くことができます。

どのキーでもかまわないので1つキーを押します。すると、まん中に十字のマークが現われたら準備OK。次の5つのキーを使って絵を描きます。

キー	働き
↑ ↓ ← →	十字のマークを動かす。
C	C カラー ↵ で色を指定する。カラーはカラーサンプルのカラー番号をいれましょう。
W	線を描けるようにする。
M	線を描かないようにする。
P	ぬる。

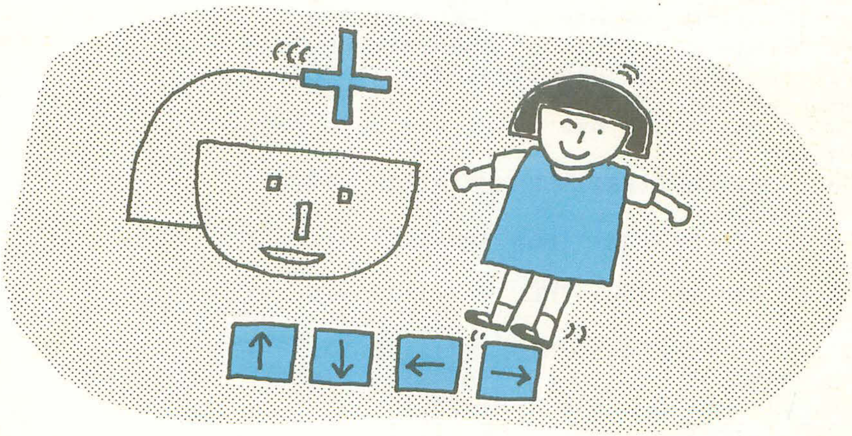
使い方は、W を押してから ↑ ↓ ← → で十字のマークを動かすと線を引いていくという具合。線を描きたくないときは M を押しておきます。線の色は C で何回でも変えることができます。P でぬるときはいったん M で描けないようにして十字のマークをぬりたい部分に動かしてから P を押します。

グラフィック・エディタープログラムリスト

```
10 '===がめんの モード===
20 SCREEN 2,2
30 '===スプライトを つくる==Ok
40 SPRITE$(1)=STRING$(7,CHR$(1))+CHR$(&H
FF)+STRING$(8,CHR$(1))+STRING$(7,CHR$(0)
)+CHR$(&HFF)+STRING$(8,CHR$(0))
50 C=15:X=115:Y=95
60 '===さいしょの がめん===Ok
70 COLOR 15,1,1 :CLS
80 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
90 LINE(9,191)-(230,4),15,B
100 LINE(9,191)-(252,4),15,B
110 GOSUB 270
120 '==そうさの キー======
130 A$=INPUT$(1)
140 IF A$="M" OR A$="m" THEN W=0:P=0
150 IF A$="W" OR A$="w" THEN W=1:P=0
160 IF A$="C" OR A$="c" THEN A$=INPUT$(1
):IF A$=CHR$(13)THEN C=POINT(X,Y) ELSE C
=VAL("&H"+A$)
170 IF A$="P" OR A$="p" OR P=1 THEN GOSU
B 370
180 IF A$=CHR$(28) THEN X=X+1:IF X>229 T
HEN X=229
190 IF A$=CHR$(29) THEN X=X-1:IF X<10  T
HEN X=10
200 IF A$=CHR$(30) THEN Y=Y-1:IF Y<5   T
HEN Y=5
210 IF A$=CHR$(31) THEN Y=Y+1:IF Y>190 T
HEN Y=190
220 PUT SPRITE 1,(10,209),15,1
230 PUT SPRITE 1,(X-7,Y-8),15,1
240 IF W=1 THEN PSET(X,Y),C
250 GOTO 130
260 '==えを かく========
270 FOR I=4 TO 191 STEP 10
280 NEXT I
290 C1=0
300 FOR I=4 TO 191 STEP 12.5
310 C1=C1+1
320 LINE(241,I+1)-(250,I+13),C1,B:PAINT
(245,I+3),C1
330 PRESET(233,I+5):PRINT #1,HEX$(C1)
```

グラフィック・エディタープログラムリスト

```
340 NEXT I
350 RETURN
360 '==えを かけるはんい====
370 P=1:MI=10:MA=229
380 FOR PX=X TO 10 STEP-1
390 IF POINT(PX,Y) <> POINT(X,Y) THEN MI
=PX+1 :PX=1
400 NEXT PX
410 FOR PX=X TO 229
420 IF POINT(PX,Y) <> POINT(X,Y) THEN MA
=PX-1 :PX=255
430 NEXT PX
440 LINE(MI,Y)-(MA,Y),C
450 RETURN
```



キーボードマスター

こんなプログラム

プログラムをRUNするとPV-7のキーボードの絵が画面にでます。

キミたちが使っているキーボードと同じかどうかくらべてみてください。PV-7では、こんなグラフィックも作れるのです。プログラムを作ったおにいさんに拍手！　画面を見ながら、キーボードになれましょうね。



遊び方

これは、キーの早押しゲーム。まず、レベルを決めましょう。1から5まであって、5が一番むづかしい。最初は、1からかな。はい。[1][↵]。さあ、画面のキーボードのキーのひとつがチカチカ光ってますね。PV-7のホントのキーボードとよく見くらべて、光っているのと同じキーを押しましょう。どんどんチカチカ光るキーが変わるからパッと押してね。

しばらくすると、チカチカが止まって、正しく押した数と、まちがっていた数、それに得点がでます。

遊びながら、キーボードになれてしまうなんて最高ね。なれてきたら、レベルをあげてやってみましょう。さて、何点とれるかな。

キーボードマスタープログラムリスト

```
10 CLEAR65:PLAY"O6L54S10M2500","O7L54S10
M2500","O1L54S10M2500"
20 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:X0=-5:Y0=40:DIM
 A$(52),F$(12)
30 FORI=1TO32:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"
+A$)):NEXT
40 SPRITE$(0)=B$
50 FORI=1TO52:READA$(I):NEXT:FORI=1TO12:
READF$(I):NEXT
60 GOSUB270
70 COLOR5:PRESET(25,5):PRINT#1,"****** ｷ
ｰﾎﾞｰﾄﾞ ﾏｽﾀｰ ******"
80 PRESET(25,25):PRINT#1,"LEBEL(1-5) を せ
んたくしてくた゛さい。"
90 A=VAL(INPUT$(1)):IFA<1ORA>5THEN90
100 LBL=124-A*24
110 PRESET(80,40):PRINT#1,"LEBEL ";A
120 PRESET(25,53):PRINT#1,"ﾘﾀｰﾝ ｷｰ を おすと
はし゛まります。"
130 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(13)THEN130
140 SC=0:MA=0:TEN=0:TIME=0
150 A=INT(RND(1)*50)+2:CO=0:IFA=15ORA=16
ORA=29THEN150
160 CO=CO+1:IFCO>LBLTHEN150
170 IFTIME>4000THEN810
180 IFA<15THENX=X0+12+14*A:Y=Y0+49
190 IFA>16ANDA<29THENX=X0-191+14*A:Y=Y0+63
200 IFA>29ANDA<42THENX=X0-366+14*A:Y=Y0+77
210 IFA>41THENX=X0-527+14*A:Y=Y0+91
220 PUT SPRITE 0,(X,Y),CC,0
230 A1$=INKEY$
240 IFA1$<>""THENIFA1$=A$(A)THENSC=SC+1:
PLAY"O6AB","O7BF","O5FA":GOTO150ELSEPLAY
"O1C","O1B","O1F":MA=MA+1
250 IF CC=0 THEN CC=6 ELSE CC=0
260 GOTO 160
270 ' ***** KEY HYOUJI SUB ****
280 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
290 X=30+X0:Y=30+Y0
300 FORI=1TO6:A$=F$(I):GOSUB570
```

キーボードマスタープログラムリスト

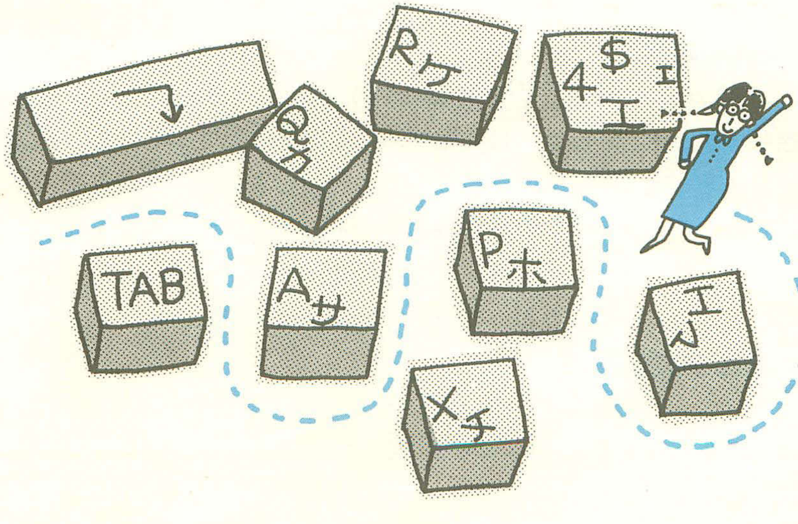
```
310 IFI=1THENX=X+7
320 X=X+21:NEXT
330 X=44+X0:Y=92+Y0:A$=F$(7):GOSUB570:X=
220+X0:Y=92+Y0:A$=F$(7):GOSUB570:X=226+X
0:Y=64+Y0:A$=F$(8):GOSUB640
340 X=30+X0:Y=50+Y0
350 FORI=1TO15:A$=A$(I):GOSUB450:X=X+14:NEXT
360 X=37+X0:Y=64+Y0
370 FORI=16TO28:A$=A$(I):GOSUB450:X=X+14:NEXT
380 X=44+X0:Y=78+Y0
390 FORI=29TO41:A$=A$(I):GOSUB450:X=X+14:NEXT
400 X=65+X0:Y=92+Y0
410 FORI=42TO52:A$=A$(I):GOSUB450:X=X+14:NEXT
420 X=30+X0:Y=106+Y0:A$=F$(8):GOSUB680
430 X=X+27:A$=F$(9):GOSUB680:X=84+X0:Y=1
06+Y0:A$=F$(10):GOSUB450:X=98+X0:Y=106+Y
0:GOSUB740
440 X=195+X0:Y=106+Y0:A$=F$(11):GOSUB450
:X=209+X0:Y=106+Y0:A$=F$(12):GOSUB450
450 '***** 1 KEY HYOUJI SUB ****
460 LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),15,BF:DRAW"F3U8H
3L8G3D8E3G3R13"
470 PSET(X+2,Y+1),15
480 IFA$="ESC"THENDRAW"BM-1,+1C1R2L2D2R2
L2D2R2BM+2,+0R2U2L2U2R2":GOTO560
490 IFA$="TAB"THENDRAW"BM-1,+1C1R2L1D4BM
+3,0U4R2D2L2R2D2L2":GOTO560
500 IFA$="CNT"THENDRAW"BM-1,+1C1R2L2D4R2
BM+2,-4R2L1D4":GOTO560
510 IFA$="BS"THENDRAW"BM-1,+1C1D4R2U2L2R
2U2L2BM+6,0L2D2R2D2L2":GOTO560
520 IFA$="CAPS"THENDRAW"BM-1,+1C1R2L2D4R
2BM+2,0U4R2D2L2R2D2":GOTO560
530 IFA$="GRAPH"THENDRAW"BM+1,+1C1L2D4R2
D1U3R1L3BM+4,+3U5R2D2L1D1F2":GOTO560
540 IFA$="ｶﾅ"THENDRAW"BM-1,+1C1R2D4BM-1,
-5D3G1D1BM+4,0U1E1U3G1R2":GOTO560
550 COLOR 1:PRINT #1,A$;
560 RETURN
```

キーボードマスタープログラムリスト

```
570 '***** F-KEY HYOUJI DUB ****
580 LINE(X,Y)-(X+15,Y+8),15,BF:DRAW"F3U8
H3L15G3D8E3G3R20"
590 PSET(X+1,Y+1),15
600 IFA$="STOP"THENDRAW"BM+0,+1C1R2L2D2R
2D2L2BM+4,-4R2L1D4BM+3,+0U4R2D4L2BM+4,+0
U4R2D2L2BM+3,-4C15D8":GOTO630
610 IFA$="SHIFT"THENDRAW"BM+0,+2C1R2L2D2
R2D2L2BM+5,+0U2R2L2U2R2BM+2,+0R4L2D4":GO
TO630
620 COLOR1:PRINT#1,A$;
630 RETURN
640 '***** RET KEY HYOUJI SUB *****
650 LINE(X,Y)-(X+8,Y+22),15,BF:DRAW"F3U2
2H3L8G3D22E3G3R13"
660 PRESET(X+2,Y+1),15:COLOR1:PRINT#1,"R
";:PRESET(X+2,Y+9),15:COLOR1:PRINT#1,"E"
;
670 PRESET(X+2,Y+17),15:COLOR1:PRINT#1,"
T";:RETURN
680 '***** TRIG KEY HYOUJI SUB ****
690 LINE(X,Y)-(X+21,Y+13),15,BF:DRAW"F3U
13H3L21G3D13E3G3R27"
700 PRESET(X+1,Y+1),15
710 IFA$="TRIG1"THENDRAW"BM+1,+1C1R2L1D5
BM+3,0U5R2D2L1D1F2BM+4,-5L2D4R2D1U3R1L3B
M+7,-2D5":GOTO560
720 IFA$="TRIG2"THENDRAW"BM+1,+1C1R2L1D5
BM+3,0U5R2D2L1D1F2BM+4,-5L2D4R2D1U3R1L3B
M+5,-1U1R2D2G2D1R2":GOTO560
730 RETURN
740 '***** SPC KEY HYOUJI SUB ****
750 LINE(X,Y)-(X+90,Y+8),15,BF:DRAW"F3U8
H3L90G3D8E3G3R96"
760 PSET(X+25,Y+1),15:COLOR1:PRINT#1,"SP
ACE";
770 RETURN
```

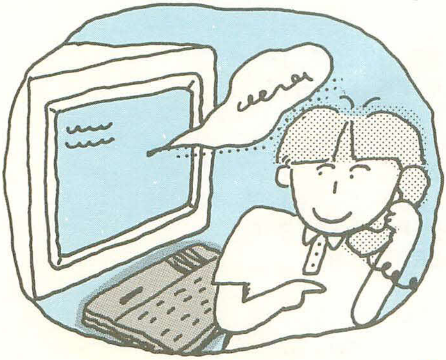
キーボードマスタープログラムリスト

```
780 DATA 0,0,17,37,37,37,37,37,37,2F,1F,
0,0,0,0,0,0,F0,F4,F6,F6,F6,F6,F6,6,FA,FC
,0,0,0,0,0
790 DATA ESC,1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,-,^,¥,B
S,TAB,Q,W,E,R,T,Y,U,I,O,P,@,[
800 DATA CNT,A,S,D,F,G,H,J,K,L,;,":",],Z
,X,C,V,B,N,M,",",.,/," ",STOP,F1,F2,F3,F
4,F5,SHIFT,TRIG1,TRIG2,CAPS,GRAPH,ｶﾅ
810 LINE(0,15)-(255,65),1,BF
820 PRESET(25,25):PRINT#1,"せいかい =";SC;"こ
":PRESET(25,35):PRINT#1,"まちか゛い=";MA;"こ"
830 IFSC=0ANDMA=0THENTEN=0:GOTO850
840 IFSC=0ANDMA=0THENTEN=0:GOTO860
850 TEN=INT(SC/(SC+MA)*100+.5):PRESET(25
,45):PRINT#1,"とくてん =";TEN;"てん"
860 FORI=1TO5000:NEXT
870 PRESET(25,55):LINE(0,15)-(255,65),1,
BF:GOTO80
```



住所録を作りましょう

こんなプログラム



名前とTELと住所をいれて住所録を作るプログラムです。できあがった住所録はカセットテープにセーブしておけば便利。

アドレス帳のようにページをめくってさがさなくても、見たい人のデータがすぐに見つかる重宝なものです。

キミたちのおとうさんやおかあさんにもおすすめ。

使い方

プログラムをRUNするとメニュー画面がでます。3つの中から仕事を選べば、名前や住所をいれたり、住所をさがしたりが簡単にできますよ。

1:にゅうりょく

名前、TEL、住所の順にデータをいれます。データをいれたら最後に必ず［↵］を押しましょうね。　入力を終わりにするには［↵］を3回押します。ここで〝Tapeにsaveしますか？ (Y／N)〞と聞いてくるので、データをとっておきたいときは、カセットテープ レコーダーをつないで、テープをセットしてから、［Y］、いらないときは［N］ね。

2:さんしょう

1、なまえ、2、TEL、3、じゅうしょのなかから、調べたいものを数字で選びます。そして、いちばん最初の一文字をいれて［↵］。たとえば、1のなまえを選んで、〝な〞といれると、ながしまくん、なかだくん、なかのさん、というふうに、住所録の中から、〝な〞がつく人を1人ずつ選びだしてくれます。このとき、〝さくじょしますか？ (Y／N)〞と聞いてくるので、いらないときは、［Y］を押せば、データは消えますよ。

3:テープよみこみ

テープにいれておいた、住所録のなかのデータをPV-7にロードします。テープをセットして［↵］ね。これで［2］でさんしょうすれば、いつでもOK。

住所録プログラムリスト

```
10 '*****さいしょの メニュー*****
20 KEY OFF
30 CLEAR 1500
40 SCREEN 1:COLOR 15,4,4
50 G$="■■■■■■■■■■ "
60 Q$(1)="な ま え "
70 Q$(2)="T E L "
80 Q$(3)="し゛ゅうしょ"
90 DIM A$(50),Y$(0),Z$(0),B$(50),C$(50), M$(0)
100 CLS:LOCATE 10,10:PRINT "1:にゅうりょく":PR
INT
110 LOCATE 10,12:PRINT "2:さんしょう"
120 LOCATE 10,14:PRINT "3:テーフ゜ よみこみ"
130 LOCATE 7,2:PRINT "し゛ ゅ う し ょ ろ く";
140 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 140 ELSE BEEP
150 ON VAL(K$) GOTO 190,470,630
160 GOTO 100
170 LOCATE 0,20:PRINT "テ゛ータ か゛ いっは゜いて゛す。";
180 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN 100 ELSE 180
190 '*****テ゛ータの にゅうりょく******
200 CLS:PRINT "にゅうりょく"
210 N=N+1
220 IF N=51 THEN 170
230 GOSUB 830:IF A$(N)="" THEN 250
240 GOTO 200
250 N=N-1
260 GOSUB 270:GOTO 730
270 '*****テ゛ータの ソート******
280 CLS:PRINT"Sorting"
290 IF N=1 THEN RETURN
300 FOR I=1 TO N-1
310 P$=A$(I)
320 FOR J=I+1 TO N
330 IF P$>A$(J) THEN GOSUB 430
340 NEXT J
350 NEXT I :P9=0
360 FOR I=1 TO N
370 IF A$(I)=CHR$(&HFE) THEN P9=P9+1
380 NEXTI
390 N=N-P9
```

住所録プログラムリスト

```
400 BEEP:RETURN
410 SWAP A$(I),A$(J)
420 SWAP B$(I),B$(J)
430 SWAP C$(I),C$(J)
440 P$=A$(J)
450 RETURN
460 '*****データ さんしょう******
470 CLS:PRINT"さんしょう"
480 AP$="":PRINT "1:";Q$(1),"2:";Q$(2),"
3:";Q$(3)
490 A0$=INPUT$(1)
500 PRINT Q$(VAL(A0$));:INPUT AP$
510 FOR I1=1 TO N
520 IF A0$="3" THEN AQ$=C$(I1)ELSE IF A0
$="2" THEN AQ$=B$(I1) ELSE AQ$=A$(I1)
530 IF AP$=LEFT$(AQ$,LEN(AP$)) AND A$(I1
)<CHR$(&HFE) THEN GOSUB 560
540 NEXT I1
550 GOTO 100
560 PRINT Q$(1);A$(I1)
570 PRINT Q$(2);B$(I1)
580 PRINT Q$(3);C$(I1)
590 '*****データ さくじょ******
600 PRINT "さくじょしますか?(Y/N)"
610 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 610 ELSE IF
A$="Y" OR A$="y" THEN A$(I1)=CHR$(&HFE)
620 RETURN
630 '*****データの ロード******
640 CLS:PRINT "テープ よみこみ";
650 LOCATE 0,10:PRINT "Tape の よういが できた
ら RETURN キー を おす。"
660 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 660 ELSE IF
K$<>CHR$(13) THEN 100
670 OPEN"CAS:FILE" FORINPUT AS #1
680 INPUT#1,N
690 FOR I=1 TO N
700 INPUT#1,A$(I):INPUT #1,B$(I):INPUT#1,C$(I)
710 NEXT:BEEP:CLOSE #1
720 GOTO 100
730 '*****データの セーブ******
740 CLS:LOCATE 2,15:PRINT "Tape に save し
ますか? (Y/N)"
```

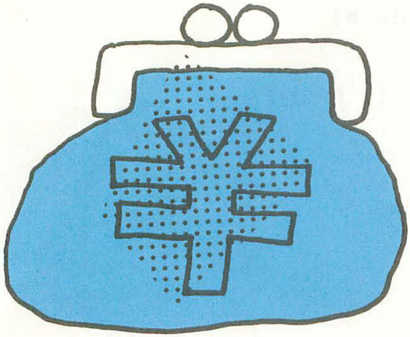
住所録プログラムリスト

```
750 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 750 ELSE  IF
 K$<>"Y" THEN 820
760 OPEN "CAS:FILE" FOROUTPUT AS #1
770 PRINT#1,N
780 FOR I=1 TO N
790 PRINT #1,A$(I):PRINT #1,B$(I):PRINT
#1,C$(I)
800 NEXT I
810 BEEP:CLOSE #1
820 GOTO 100
830 LOCATE 0,8
840 PRINT Q$(1);:INPUT A$(N)
850 PRINT Q$(2);:INPUT B$(N)
860 PRINT Q$(3);:INPUT C$(N)
870 RETURN
```



おかあさんのための家計簿

こんなプログラム



最後はおかあさんのための家計簿プログラムです。給料の金額をいれて、何にいくら使うのか、％（パーセント）で予算を決めましょう。そして、項目ごとに使った金額をいれると残高が一目でわかります。

このプログラムの画面に出てくる絵はとても面白くなっています。

楽しみにスタートしてみましょう。

使い方

プログラムをRUNするとメニュー画面がでてきます。ここで、まず日付をいれましょう。すると、おさいふの絵が現われるのでメニューから、何をするのかを選びましょう。

1：かけいぼ　にゅうりょく

項目ごとに使った金額をいれていきます。金額をいれて ↵ を押すと使った金額と残高がでてきます。予算オーバーになるとおさいふはまっ赤っか。データはテープにセーブすることもできますよ。

2：きゅうりょう　わりあて

給料の金額をいれて、それぞれの予算の割合（％単位）をいれます。すると、食費や衣料費にいくら使えるかがパッとわかります。

3：テープ　よみこみ

カセットテープにセーブしてあるデータをPV-7にロードします。

このプログラムを初めてRUNするときは、メニューの２でおさいふの中に予算をいれてから、メニューの１で使った金額をいれていきましょう。

家計簿プログラムリスト

```
10 COLOR 15,0,0
20 KEY OFF:SCREEN 2,0
30 OPEN "GRP:" FOROUTPUT AS #1
40 D$(1)="しょくひ"
50 D$(2)="いりょうひ"
60 D$(3)="こうねつひ"
70 D$(4)="きょういく"
80 D$(5)="や ち ん"
90 D$(6)="さ゛っひ゜"
100 G$="■■■■|■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ |":B
$="000000"
110 DIM W(1,6),K(1,6)
120 GOSUB 220
130 PRESET(60,40)
140 PRINT #1,"ひつ゛けを にゅうりょくしてくた゛さい。":GOTO 160
150 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13)THEN 190
ELSE IF ASC(A$)<48 OR ASC(A$)>57 THEN 150
160 B$=RIGHT$(B$+A$,6)
170 LINE(80,70)-(190,99),1,BF:PRESET(87,
80):PRINT#1,LEFT$(B$,2);"年";MID$(B$,3,2)
;"月";RIGHT$(B$,2);"日"
180 GOTO 150
190 LINE(1,10)-(240,99),1,BF
200 M$=B$:B$=""
210 GOTO 340
220 PRESET(8,0)
230 PRINT#1,"          ****  か け い ほ゛   ****  "
240 PRESET(0,130)
250 PRINT#1,"■■■■┌──────── メ ニ ュ ー ──────
┐"
260 PRINT#1,"■■■■|
 |"
270 PRINT#1,"■■■■|       1:かけいほ゛ にゅうりょく
 |"
280 PRINT#1,"■■■■|
 |"
290 PRINT#1,"■■■■|       2:きゅうりょう わりあて
 |"
300 PRINT#1,"■■■■|
 |"
310 PRINT#1,"■■■■|       3:テープ よみこみ
 |"
320 PRINT#1,"■■■■└─────────────────────────
┘"
```

家計簿プログラムリスト

```
330 RETURN
340 C=3:X=27:Y=10
350 D$=D$(1)
360 GOSUB 570
370 C=3:X=107:Y=10
380 D$=D$(2)
390 GOSUB 570
400 C=3:X=187:Y=10
410 D$=D$(3)
420 GOSUB 570
430 C=3:X=27:Y=70
440 D$=D$(4)
450 GOSUB 570
460 C=3:X=107:Y=70
470 D$=D$(5)
480 GOSUB 570
490 C=3:X=187:Y=70
500 D$=D$(6)
510 GOSUB 570
520 A$=INKEY$
530 IF A$="1" THEN GOSUB1310:E=1:F$="円":
GOSUB 860:COLOR 15,0,0:PRESET(80,160):GO
TO 1210
540 IF A$="2" THEN GOSUB 1070:E=2:F$="%"
:GOSUB 860:GOTO 1200
550 IF A$="3" THEN GOSUB 1530
560 GOTO 520
570 ' SAIFU DRAW SUB
580 COLOR C,0,0
590 LINE (9+X,12+Y)-(9+X,7+Y)
600 LINE-(37+X,7+Y)
610 LINE-(37+X,23+Y)
620 LINE-(32+X,13+Y)
630 LINE-(5+X,13+Y)
640 LINE-(7+X,21+Y)
650 LINE-(1+X,30+Y)
660 LINE-(1+X,33+Y)
670 LINE-(2+X,37+Y)
680 LINE-(4+X,39+Y)
690 LINE-(36+X,39+Y)
700 LINE-(42+X,38+Y)
710 LINE-(46+X,36+Y)
720 LINE-(47+X,31+Y)
730 LINE-(45+X,25+Y)
740 LINE-(40+X,22+Y)
750 LINE-(38+X,14+Y)
```

家計簿プログラムリスト

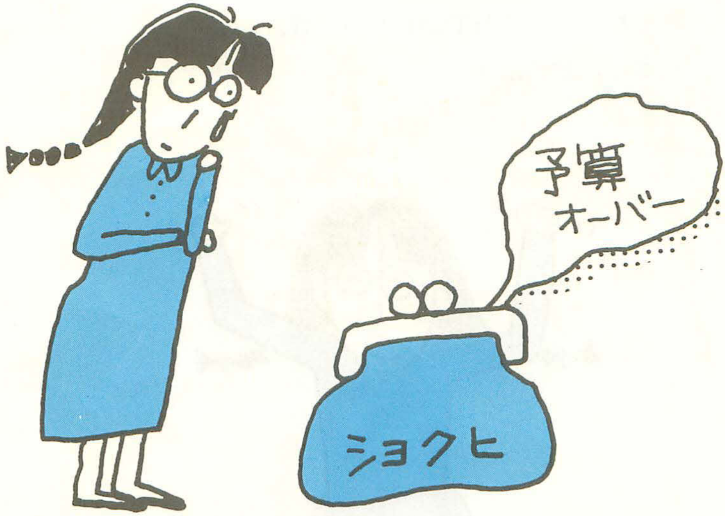
```
760 PAINT(20+X,30+Y),C
770 LINE (9+X,7+Y)-(37+X,7+Y),15
780 LINE (5+X,13+Y)-(32+X,13+Y),15
790 CIRCLE(18+X,9+Y),3,15
800 PAINT(18+X,9+Y),15
810 CIRCLE(24+X,3+Y),3,15
820 PAINT(24+X,3+Y),15
830 PRESET (5+X,30+Y)
840 COLOR 1:PRINT #1,D$
850 RETURN
860 'INPUT
870 P=0:B$="":COLOR 15,0,0
880 FOR I=50 TO 110 STEP 60
890 FOR J=27 TO 187 STEP 80
900 P=P+1
910 C=4:X=J:Y=I-40:D$=D$(P):GOSUB570:COL
OR 15,0,0
920 PRESET(J,I)
930 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOSUB1050 EL
SEIF A$=CHR$(13) THENPRINT #1,F$:GOTO960
940 IF LEN(B$)<6 THENPRINT#1,A$;:B$=B$+A$
950 GOTO 930
960 IF E=1 THEN K1(P)=VAL(B$)
970 IF E=2 THEN W(1,P)=VAL(B$):K(1,P)=IN
T(S*W(1,P)/100)
980 PRESET (J,I+9):PRINT #1,STR$(K(1,P)-
K1(P));"円"
990 IF E=1 AND 0>K(1,P)-K1(P) THENC=9:D$
=D$(P):GOSUB 570:GOTO1010
1000 IF E=1 AND S*W(1,P)>200*(K(1,P)-K1(
P)) THENC=11:D$=D$(P):GOSUB 570
1010 B$=""
1020 NEXT J
1030 NEXT I
1040 RETURN
1050 DRAW"C1D7C15R4C1L4C1U7"
1060 RETURN
1070 COLOR 15,0,0
1080 GOSUB 1260
1090 PRESET(112,130)
1100 PRINT #1,"わりあい"
1110 PRINT #1,""
1120 PRINT #1,"■■■■■■■しゅうにゅう は いくらて゛すか?"
1130 PRINT #1,""
1140 PRINT #1,"■■■■■■■"
```

家計簿プログラムリスト

```
1150 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOSUB 1050:
GOTO 1150
1160 IF A$=CHR$(13) THEN PRINT #1,"円";:S
=VAL(B$):RETURN
1170 IF ASC(A$)<48 OR ASC(A$)>57 THEN 1150
1180 B$=B$+A$:PRINT#1, A$;
1190 GOTO 1150
1200 COLOR15,0,0:PRESET (80,175)
1210 PRINT #1,"ていせいしますか?(Y/N)"
1220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1220
1230 IF A$="Y" THEN A$=RIGHT$(STR$(E),1)
 ELSE IF E=1 THEN GOSUB1390
1240 GOSUB 1260
1250 IF A$="2" THEN 540ELSE IF A$="1" TH
EN 530 ELSE GOSUB 220:GOTO 520
1260 LINE(100,130)-(158,138),1,BF
1270 LINE(20,50)-(256,70),1,BF
1280 LINE(20,110)-(256,130),1,BF
1290 LINE(50,135)-(220,185),1,BF
1300 RETURN
1310 GOSUB 1260
1320 COLOR 15,0,0
1330 PRESET(104,130)
1340 PRINT #1,"にゅうりょく"
1350 PRINT #1,""
1360 PRINT #1,"          つかったお金は いくらですか? "
1370 RETURN
1380 RETURN
1390 FOR IQ=1 TO 6
1400 K(1,IQ)=K(1,IQ)-K1(IQ)
1410 NEXT IQ
1420 PRESET(57,175)
1430 PRINT#1,"テープに セーブしますか?(Y/N)"
1440 A1$=INKEY$:IF A1$="" THEN 1440 ELSE
 IF A1$<>"Y" THEN RETURN
1450 CLOSE#1:OPEN "CAS:"+M$ FOROUTPUT AS #1
1460 FOR J=1 TO 6
1470 PRINT #1,W(1,J)
1480 PRINT #1,K(1,J)
1490 NEXT J
1500 PRINT #1,S
1510 CLOSE#1:OPEN "GRP:" FOROUTPUT AS #1
1520 RETURN
```

家計簿プログラムリスト

```
1530 'CAS READ
1540 CLOSE#1:OPEN "CAS:"+M$ FORINPUT AS #1
1550 FOR J=1 TO 6
1560 INPUT #1,W(1,J)
1570 INPUT #1,K(1,J)
1580 NEXT J
1590 INPUT #1,S
1600 CLOSE #1:OPEN "GRP:" FOROUTPUT AS #1
1610 RETURN
```



プログラム集はいかがでしたか？
何？
「ぼくならもっと面白いものが作れるゾ!」
だって?!
どうぞ作ってくださいませ。
このプログラム集がキミたちのプログラム作りの参考になればさいわいです。

それでは、これでおわかれです。
また、会う日まで。



PV-7プログラムライブラリー

昭和59年８月25日　初版発行
昭和59年10月15日　第３版発行

発行 ―――――――― カシオ計算機株式会社
〒160　東京都新宿区西新宿2-6-1
新宿住友ビル

企画・編集 ―――――― カシオ計算機株式会社
宣伝企画部

制作 ―――――――― SOMARS

CASIO®

SM0300-01483B